

Bedienungsanleitung

Intelligence Advance E/R

Liebe Eltern,

wir von **VTech®** sind überzeugt, dass unsere Kinder große Fähigkeiten in sich tragen. Um diese Fähigkeiten zu fördern, entwickeln ausgebildete Pädagogen bei uns sinnvolle und altersgerechte Lerncomputer.

Unsere Produkte aus der Reihe **Aktion Intelligenz** berücksichtigen klassenspezifische Lerninhalte der Schule. Ob es sich um Buchstaben, Wörter, Grammatik, Rechnen, Themen aus dem Bereich Mensch, Natur, Kultur oder den Umgang mit Computern handelt, durch einen motivierenden und abwechslungsreichen Programmaufbau kann Ihr Kind sein Wissen auf spielerische Weise erweitern und vertiefen.

Einen besonderen Schwerpunkt bilden dabei spezielle Englisch-Lern-Programme. Diese unterhaltsamen und ansprechenden Lernprogramme führen Ihr Kind altersgerecht an die Fremdsprache heran, ohne es zu überfordern.

Seit dem Schuljahr 2003/04 ist Englisch Pflichtfach an deutschen Grundschulen.

Die innovative Sprachaufnahme- und Wiedergabefunktion ermöglicht es ihrem Kind, englische Buchstaben, Wörter und kurze Sätze aufzunehmen und mit der Aussprache im Lernprogramm zu vergleichen. Somit kann Ihr Kind seine englische Aussprache und Ausdrucksfähigkeit ständig weiter verbessern.

Das integrierte **Lern-Erfolgs-System LES** mischt nicht gelöste Aufgaben automatisch unter neue Aufgaben und sorgt somit für Abwechslung und zielgerichtetes Lernen. Damit das Lernniveau in den Lernprogrammen stets individuell an den momentanen Leistungsstand Ihres Kindes angepasst wird, verfügen alle unsere Lerncomputer über verschiedene Schwierigkeitsstufen. Denn nur eine richtige Anforderung ermutigt zum Lernen und schafft Selbstvertrauen.

Wir von **VTech®** berücksichtigen die deutschen Lehrpläne und nicht zuletzt die Interessen der Kinder. Aus diesem Grund arbeiten wir eng mit dem **„Pädagogischen Forum"** zusammen, das aus Lehrern verschiedener Bundesländer besteht. Die Lehrer des **„Pädagogischen Forums"** setzen **VTech®** Lerncomputer an Schulen ein und stehen im intensiven Erfahrungsaustausch mit unserer Produktentwicklung.

So können wir sagen: Unsere **VTech®** Lerncomputer sind in Anlehnung an die Lerninhalte der Grundschule entwickelt und erprobt.

VTech® Lerncomputer ermöglichen Ihrem Kind individuelles, interaktives und erfolgreiches Lernen!

Ihrem Kind und Ihnen wünscht **VTech®** viel Spaß beim Spielen und Lernen!

Ihr VTech-Team

EINLEITUNG

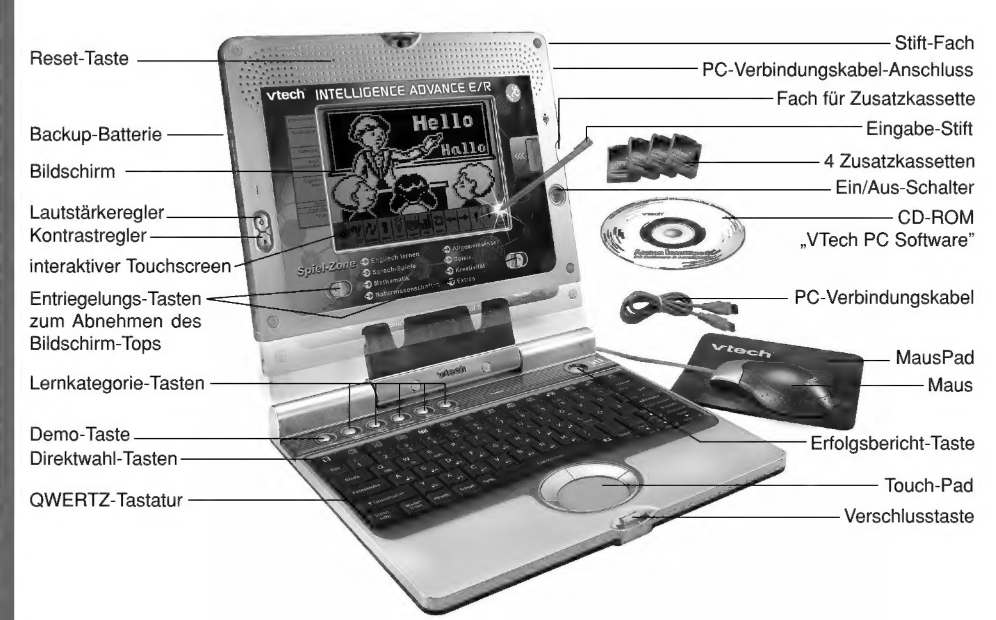
Der **Intelligence Advance E/R** bietet Kindern ab dem 4. Schuljahr eine ganze Lernwelt. In 8 Lernkategorien, die sich an Lerninhalten und Fächern der 4. Schulklasse orientieren, stehen Ihrem Kind insgesamt 250 Lernprogramme zur Verfügung, jeweils 125 Lernprogramme im deutschen und im englischen Sprachmodus.

15 Lernprogramme wurden speziell zum Englisch lernen entwickelt: Mit diesen Programmen kann Ihr Kind seine englischen Kenntnisse spielerisch erproben und weiter entwickeln. Ergänzt wird diese Lernkategorie durch die innovative **Sprach-Aufnahmefunktion**:
Ihr Kind kann selbst gesprochene Buchstaben, Wörter oder kurze Sätze aufnehmen und sie danach mit der Aussprache in den Lernprogrammen vergleichen. Dies hilft dem Kind, seine englische Aussprache zu verbessern.

Viele weitere abwechslungsreiche Lernprogramme vermitteln Kenntnisse in deutscher Grammatik und Sprachkompetenz oder in den Grundrechenarten und logischem Denken. Die Lernkategorien Naturwissenschaften und Allgemeinwissen führen Ihr Kind in faszinierende Wissensgebiete wie Physik, Biologie, Geografie oder Geschichte ein. Außerdem erwarten Ihr Kind aufregende Spiele, kreative Anwendungen sowie nützliche Zusatz-Programme wie Textverarbeitung oder Telefonbuch. In diesen Programmen erwirbt Ihr Kind wertvolle Computerkenntnisse.

Neben den altersgerechten Lerninhalten bietet der **Intelligence Advance E/R** ein intelligentes Lernkonzept: 3 verschiedene Schwierigkeitsgrade sorgen für ein individuell angepasstes Lernniveau und viel Lernmotivation. Der **Aktion-Intelligenz-Manager** passt das Schwierigkeitsniveau dem aktuellen Leistungsstand Ihres Kindes an und sorgt damit für eine adaptive Lernumgebung. Durch das integrierte **Lern-Erfolgs-System LES** werden falsch beantwortete Fragen im weiteren Spielverlauf automatisch wiederholt - dadurch werden Lernziele sicher erreicht.

Ergänzt wird dieses Lernangebot durch 4 zusätzliche Kassetten, eine CD-ROM zum Herunterladen weiterer Lerninhalte sowie die altersgerechte Gestaltung der einzelnen Lernprogramme.



INHALT DER PACKUNG

- **Intelligence Advance E/R**
- Bedienungsanleitung mit Garantiekarte
- **VTech®** Maus
- MausPad
- 4 Zusatzkassetten: „Englisch buchstabieren", „Kurzgeschichte", „Deutschland-Quiz" und „Sportreporter"
- PC-Verbindungskabel
- CD-ROM „VTech PC Software"
- Eingabe-Stift

Warn- und Sicherheitshinweise:

Alle Verpackungsmaterialien wie z. B. Bänder, Plastikhalterungen und -folien, Draht und Karton sind nicht Bestandteile dieses Lernspielzeugs und müssen zur Sicherheit Ihres Kindes sofort entfernt werden.

Untersuchen Sie das Spielzeug regelmäßig auf mögliche Schäden. Öffnen Sie es niemals selbst. Reparaturen dürfen nur von Fachpersonal durchgeführt werden.

Dieses Lernspielzeug enthält verschluckbare und zerbrechliche Teile und Kleinteile, die Gefahr der Schlaufenbildung ist gegeben. Daher ist es für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet.

ENERGIEVERSORGUNG

Ihr **Intelligence Advance E/R** kann sowohl mit 4 x 1,5V Mignon-Batterien (AA/LR6) als auch mit einem **VTech®** Netzteil 9V 300 mA (nicht im Lieferumfang enthalten) betrieben werden. Eine weitere Knopfzelle (3V, CR 2032) ist erforderlich, damit privat erstellte Daten im Lerncomputer gespeichert werden können (enthalten).

EINLEGEN DER BATTERIEN

Bitte achten Sie darauf, dass die Batterien nur von einem Erwachsenen gewechselt werden und dass das Batteriefach fest und sachgemäß geschlossen ist.

Das Verschlucken einer Batterie kann lebensgefährlich sein!

1. Vergewissern Sie sich, dass der Lerncomputer ausgeschaltet ist.
2. Der Deckel des Batteriefaches befindet sich auf der Unterseite des abnehmbaren Bildschirm-Tops. Entfernen Sie das Bildschirm-Top vom Computer, öffnen Sie das Batteriefach und setzen Sie 4 x 1,5V Mignon-Batterien (AA/LR6) ein wie auf dem Bild im Inneren des Batteriefaches dargestellt. Achten Sie dabei auf die richtige Polung.
3. Verschließen Sie das Batteriefach wieder fest mit Hilfe einer Münze oder eines Schraubendrehers.



BATTERIEHINWEISE

- Verwenden Sie bitte nur die angegebenen oder gleichwertige Batterien. Achten Sie unbedingt auf die richtige Polung (+/-).
- Bitte setzen Sie nie neue und gebrauchte Batterien zusammen ein.
- Bleiben Sie bitte bei einem einheitlichen Batterietyp.
- Erschöpfte Batterien bitte aus dem Spielzeug herausnehmen.
- Soll das Spielzeug für längere Zeit nicht in Betrieb genommen werden, entfernen Sie bitte die Batterien, um deren Auslaufen zu vermeiden.
- Wählen Sie Batterien mit langer Haltbarkeit (Alkali-Mangan).
- Bitte verursachen Sie keinen Kurzschluss der Batterien im Batteriefach.
- Bitte verwenden Sie keine wiederaufladbaren Batterien.
- Falls Sie wiederaufladbare Batterien verwenden, entnehmen Sie diese vor dem Laden aus dem Spielzeug und verwenden Sie nur dafür vorgesehene Ladegeräte.
- Bitte aufladbare Batterien nur unter Aufsicht eines Erwachsenen laden.
- Versuchen Sie nie Batterien aufzuladen, die nicht dafür vorgesehen sind.

Für einwandfreie Funktion und langen Spielspaß empfehlen wir:



BATTERIEN GEHÖREN NICHT IN DEN HAUSMÜLL UND DÜRFEN NICHT VERBRANNT WERDEN. SCHONEN SIE IHRE UMWELT UND GEBEN SIE BITTE LEERE BATTERIEN AN DEN SAMMELSTELLEN AB. DANKE!

HINWEIS:

Verwenden Sie neue Batterien mit langer Haltbarkeit. Achten Sie beim Wechseln der Batterien darauf, dass die Backup-Batterie eingelegt ist. Sollte dies nicht der Fall sein, gehen beim Auswechseln der Batterien alle vorher gespeicherten Daten verloren.

Funktioniert Ihr **Intelligence Advance E/R** nicht mehr oder werden Stimme und Geräusche schwächer, verfahren Sie bitte folgendermaßen:

1. Schalten Sie den Lerncomputer für einige Sekunden aus und dann wieder ein.
2. Vergewissern Sie sich, dass die Batterien richtig eingelegt sind.
3. Entfernen Sie eventuell die Batterien und legen Sie sie erneut ein.
4. Legen Sie gegebenenfalls neue Batterien ein.

Wenn der Lerncomputer danach immer noch nicht richtig funktioniert, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, bei dem Sie das Gerät gekauft haben.

AKTIVIEREN DER BACKUP-BATTERIE

Die Backup-Batterie ist beim Kauf bereits installiert. Sie ist zur Speicherung eingegebener Daten nötig. Um ein Auslaufen der Backup-Batterie zu vermeiden, sollten Sie mindestens einmal jedes Jahr eine neue Backup-Batterie einsetzen.

AUSWECHSELN DER BACKUP-BATTERIE

1. Vergewissern Sie sich, dass der Lerncomputer ausgeschaltet ist.
2. Der Deckel des Batteriefachs für die Backup-Batterie befindet sich an der linken Seite des abnehmbaren Bildschirm-Tops. Öffnen Sie den Deckel mit einem kleinen Schraubendreher.
3. Bitte legen Sie eine Knopfzelle (CR 2032) ein. Verwenden Sie bitte ausschließlich eine langlebige 3-Volt-Lithium-Batterie, die nicht geladen werden darf.
4. Achten Sie beim Einlegen auf die richtige Lage der + und - Pole.
5. Vermeiden Sie, die Anschlussklemmen des Batteriefachs kurzzuschließen.
6. Schließen Sie das Batteriefach und verschrauben es fest.
7. Der Lerncomputer kann jetzt eingeschaltet werden.



HINWEIS:

Verwenden Sie neue Batterien mit langer Haltbarkeit. Achten Sie beim Wechseln der Backup-Batterie darauf, dass die 4 Mignon-Batterien eingelegt sind. Sollte dies nicht der Fall sein, gehen beim Auswechseln der Batterien alle vorher gespeicherten Daten verloren.

WARNHINWEIS FÜR DIE ELTERN

Dieses Produkt enthält eine kleine Knopfzelle!

Das Verschlucken dieser Knopfzelle ist lebensgefährlich!

Bitte weisen Sie Ihre Kinder auf diese Gefahr hin. Bitte sorgen Sie dafür, dass diese Knopfzelle beim Auswechseln nicht in Kinderhände gerät. Achten Sie beim Auswechseln der Knopfzelle darauf, dass die alte Batterie sofort entsorgt wird und auch später nicht versehentlich in die Hände von Kindern geraten kann. Denken Sie bitte besonders an die Sicherheit eventuell jüngerer Geschwister.

ANSCHLUSS DES NETZTEILS

Zum Betrieb empfehlen wir Ihnen ein **VTech**® Netzteil DC 9V ⎓ 300 mA +-•)- - mit Zentrum Plus Pol. Falls Sie ein anderes Netzteil kaufen, achten Sie bitte beim Kauf neben den angegebenen technischen Daten darauf, dass Sie einen „kurzschlussfesten Sicherheits-Trenntransformator", geeignet für den Betrieb von elektrischen Spielzeugen, erhalten. Sie erkennen diese Netzteile an dem Zeichen mit der elektrischen Lokomotive:

Verwenden Sie bitte aus Sicherheitsgründen kein Netzteil ohne dieses Zeichen, Sie würden Ihr Kind sonst vermeidbaren Gefahren aussetzen.

HINWEIS: Bitte verwenden Sie kein Universal-Netzteil!

1. Benutzen Sie ein Standard-Netzteil DC 9V/300mA mit Sicherheits-Trenntransformator.
2. Wir empfehlen das 9V/300mA Netzteil von **VTech**®.
3. Stellen Sie sicher, dass der Lerncomputer ausgeschaltet ist.
4. Stecken Sie den Stromstecker in die dafür vorgesehene Buchse am hinteren Teil des Lerncomputers.
5. Stecken Sie nun den Stecker des Netzteils in die Steckdose.
6. Schalten Sie den Lerncomputer jetzt ein.

SICHERHEITSHINWEISE FÜR DEN GEBRAUCH DES NETZTEILS

- Betreiben Sie den Lerncomputer bitte nur mit den angegeben Batterien oder mit dem empfohlenen Netzteil und schließen Sie ihn nicht an weitere Energiequellen an.
- Wir empfehlen, zu den **VTech**® Lernspielzeugen immer das passende **VTech**® Netzteil zu verwenden.
- Der Lerncomputer ist nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren aufgrund verschluckbarer Kleinteile und der Gefahr der Schlaufenbildung. Bitte achten Sie insbesondere darauf, dass das Mauskabel und das PC-Verbindungskabel nicht in die Hände von Kindern unter 3 Jahren geraten!
- Das Netzteil ist kein Spielzeug!

- Bitte lassen Sie das Netzteil nicht unbenutzt über längere Zeit in der Steckdose eingesteckt. Wenn der Lerncomputer nicht verwendet wird, ziehen Sie bitte das Netzteil aus der Steckdose, um eine Überhitzung zu vermeiden. Entfernen Sie bitte zuerst den Stecker des Netzteils aus der Steckdose und ziehen Sie dann den kleinen Stecker aus dem Lerncomputer.
- Wir möchten Sie darauf hinweisen, dass Sie Netzteile und Ladegeräte, die mit dem Lerncomputer benutzt werden, regelmäßig auf potentielle Gefahren untersuchen sollten. Diese können z.B. durch Beschädigungen von Gehäuse, Kabel oder Stecker entstehen. In diesem Fall darf das Gerät erst dann wieder benutzt werden, wenn diese Schäden sachkundig behoben worden sind oder ein neues, gleichwertiges Netzteil verwendet wird.
- Bitte reinigen Sie den eingesteckten Lerncomputer niemals mit einer Flüssigkeit!
- Bitte verwenden Sie niemals mehr als ein Netzteil!

ANSCHLUSS DER VTECH® MAUS

Bitte benutzen Sie die **VTech®** Maus nur auf einem geeigneten MausPad, so dass der Mausball nicht beschädigt wird und der Cursor auf dem Bildschirm flüssig bewegt werden kann.

Wir empfehlen das original **VTech®** MausPad zu benutzen, das im Lieferumfang Ihres **Intelligence Advance E/R** enthalten ist.

Schließen Sie die VTech® Maus wie folgt an den Lerncomputer an:

1. **Intelligence Advance E/R** ausschalten.
2. Maus auf das **VTech®** MausPad auf die rechte Seite des **Intelligence Advance E/R** legen (für Linkshänder auf die linke Seite).
3. Die Anschlussbuchse für die **VTech®** Maus befindet sich an der Hinterseite des Lerncomputers. Führen Sie den Mausstecker mit den Kontakten nach unten ein.

Um die **VTech®** Maus zu entfernen, drücken Sie die Plastiklasche auf der Oberseite des Steckers, dann können Sie den Mausstecker herausziehen.

HINWEIS: Um den Mausball zu schützen, benutzen Sie die **VTech®** Maus bitte nur auf sauberem, staubfreien Untergrund.

Bitte beachten Sie, dass die **VTech®** Maus speziell für **VTech®** Lerncomputer entwickelt wurde.

BEDIENUNG DER MAUS

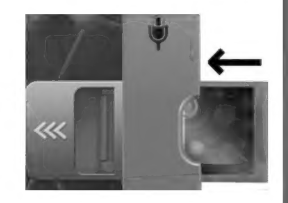
1. Bewegen Sie die Maus in die Richtung, in die sich der Mauszeiger auf dem Bildschirm bewegen soll.
2. Drücken Sie die Maustaste, um eine Auswahl zu treffen.

REINIGEN DER MAUS



1. Entfernen Sie die Maus vom Lerncomputer.
2. Benutzen Sie bitte einen Schraubendreher, um das Kugelfach an der Unterseite der Maus aufzudrehen. Achten Sie dabei bitte auf die Richtung des Pfeiles.
3. Entfernen Sie den Ball und reinigen Sie das Ballfach und den Ball mit einem trockenen Tuch.
4. Setzen Sie den Ball wieder in die Maus ein und verschließen Sie das Kugelfach wieder fest mit Hilfe eines Schraubendrehers.

ZUSATZKASSETTEN



Schalten Sie den **Intelligence Advance E/R** ein. Schieben Sie die gewünschte Kassette in das Kassettenfach auf der rechten Seite des Bildschirm-Tops ein. Der Titel des Lernprogramms wird angezeigt. Drücken Sie die Eingabe-Taste oder die Maus-Taste, um das Spiel zu beginnen.

BESONDERHEITEN DES INTELLIGENCE ADVANCE E/R

LERNKATEGORIEN

Der **Intelligence Advance E/R** enthält insgesamt 250 Lernprogramme in 8 Lernkategorien:

1. Englisch lernen
2. Sprach-Spiele
3. Mathematik
4. Naturwissenschaften
5. Allgemeinwissen
6. Spiele
7. Kreativität
8. Extras

EIN/AUS-TASTE

Drücke die **Ein/Aus-Taste** (⏻), um den **Intelligence Advance E/R** einzuschalten. Drücke die **Ein/Aus-Taste** (⏻) erneut, um den **Intelligence Advance E/R** wieder auszuschalten.

AUSWAHL DES SPRACHMODUS



Der **Intelligence Advance E/R** ist ein zweisprachiger Lerncomputer. Entscheide dich nach dem Einschalten, ob du im deutschen Sprachmodus oder im englischen Sprachmodus spielen willst. In jedem Modus stehen dir jeweils 125 Lernprogramme zur Verfügung! Im englischen Sprachmodus werden die Anweisungen zu den Lernprogrammen ausschließlich auf Englisch gesprochen und - abgesehen von den deutschen Wörtern in der Lernkategorie „Englisch lernen" - ausschließlich englische Wörter verwendet.

Wenn du im Auswahl-Menü die ESC-Taste drückst, gelangst du ebenfalls zum Sprachauswahl-Menü. Wählst du eine Sprache aus, gelangst du wieder zum selben Punkt im Auswahl-Menü zurück.

AUSWAHL EINES LERNPROGRAMMES

Wenn du den **Intelligence Advance E/R** einschaltest, erscheint eine kurze Begrüßungssequenz. Danach gelangst du in das Auswahl-Menü.

Hier werden alle Lernprogramme der Reihe nach kurz angezeigt. Du hast verschiedene Möglichkeiten, ein bestimmtes Lernprogramm zu wählen:

1. Drücke die Eingabe-Taste oder die Maus-Taste, wenn du das Lernprogramm spielen möchtest, das gerade angezeigt wird.
2. Benutze die Cursortasten, um dich durch die Liste der Lernprogramme zu bewegen. Wähle das angezeigte Lernprogramm durch Drücken der Eingabe-Taste oder der Maus-Taste aus.
3. Du kannst die Nummer des Lernprogrammes auch direkt über die Zahlen-Tasten eingeben und deine Eingabe mit der Eingabe-Taste bestätigen. Du kannst zur Auswahl auch mit der Maus auf die angezeigten Zahlen klicken.

Wenn du eine Lernkategorie-Taste drückst, gelangst du automatisch zum ersten Lernprogramm dieser Kategorie.

STEUERUNG IN DEN LERNPROGRAMMEN

In den meisten Lernprogrammen gilt es, eine richtige Antwort unter mehreren angezeigten auszuwählen. Dies kannst du entweder, indem du den Mauszeiger auf die Antwort bewegst und deine Auswahl durch zweimaliges Drücken der Maustaste bestätigst oder indem du den Cursor mittels der Cursortasten auf die Antwort bewegst und deine Auswahl mit der Eingabe-Taste bestätigst. Den Mauszeiger kannst du auch mit dem Cursor-Pad steuern.

In vielen Lernprogrammen kannst du die Antwortmöglichkeiten auch mit dem Eingabe-Stift anklicken. Beachte die Beschreibungen der einzelnen Lernprogramme ab Seite 22.

TOUCH-PAD

Du kannst den Mauszeiger mit der Maus steuern oder aber mit deinen Fingern mit Hilfe des Touch-Pad. Drücke nach oben, unten, links oder rechts, um den Zeiger zu bewegen. Drücke auf die linke Touch-Pad Taste, um eine Antwort oder ein Objekt auszuwählen. Wenn du die rechte Touch-Pad Taste drückst, verlässt du das Lernprogramm.

AUSWAHL DER SCHWIERIGKEITSSTUFE

In den meisten Lernprogrammen kannst du zwischen 3 Schwierigkeitsstufen wählen (1 = leicht, 2 = mittel, 3 = schwer).

Drücke die „Stufen"-Taste und du gelangst in ein Menü, in dem du die Schwierigkeitsstufe ändern kannst. Benutze die Cursortasten, die Maus oder die Tastatur, um die Schwierigkeitsstufe auszuwählen und bestätige sie mit der Eingabe-Taste.

AKTION-INTELLIGENZ-MANAGER

Der **Aktion-Intelligenz-Manager** passt das Lernniveau der Programme individuell deinem aktuellen Leistungsstand an! Wenn du in einem Lernprogramm ein sehr gutes Resultat erzielst, beginnst du die nächsten Lernprogramme automatisch in einer höheren Schwierigkeitsstufe (außer du spielst bereits in Schwierigkeitsstufe 3). Erreichst du eine Punktzahl unter 50, wechselt der **Aktion-Intelligenz-Manager** automatisch zu einer niedrigeren Schwierigkeitsstufe (außer du spielst bereits in Schwierigkeitsstufe 1).

LERN-ERFOLGS-SYSTEM LES

Das **Lern-Erfolgs-System LES** sorgt dafür, dass du Lernziele sicher erreichst: Sollte es der Fall sein, dass du bestimmte Fragen eines Lernprogrammes in einer Spielrunde nicht richtig beantworten konntest, so werden dir in den nachfolgenden Spielrunden einige dieser Fragen erneut gestellt. Da dir der **Intelligence Advance E/R** in den meisten Lernprogrammen richtige Lösungen automatisch anzeigt, wenn du eine Frage nicht richtig beantworten kannst, kannst du bei erneuter Fragestellung darauf zurückgreifen, dass du dich an die Antwort erinnerst oder mittlerweile ein besseres Verständnis für die Aufgabenstellung entwickelt hast.

ZWEI-SPIELER-MODUS

Für gemeinsamen Spielspaß kannst du auf dem **Intelligence Advance E/R** 3 Lernprogramme auch zu zweit spielen. Drücke im jeweiligen Lernprogramm die „Spieler"-Taste auf der Tastatur, um zwischen dem Ein-Spieler-Modus und dem Zwei-Spieler-Modus umzuschalten. Im Zwei-Spieler-Modus gespielt werden können:

- Klick-Quadrat
- Ballon-Jagd
- Maximum

ANTWORT

In den meisten Lernprogrammen erhältst du die Antwort, wenn du eine Frage wiederholt nicht richtig beantworten konntest. Du kannst aber auch die Antwort-Taste drücken, um die Lösung einer Aufgabe zu erhalten.

KONTRASTREGLER

Drücke den Kontrastregler-Schalter, um den Kontrast zu ändern. Im daraufhin erscheinenden Menü kannst du 10 verschiedene Kontraststufen einstellen. Verwende dazu die Maus oder die Cursortasten. Drücke die Enter-Taste oder den Kontrastregler-Schalter, um deine Auswahl zu bestätigen.

LAUTSTÄRKEREGLER

Drücke den den Schalter "Lautstärkeregler", um die Lautstärke zu ändern. Im daraufhin erscheinenden Menü kannst du 10 verschiedene Lautstärkestufen einstellen oder den Ton völlig ausschalten. Verwende dazu die Maus oder die Cursortasten. Drücke die Enter-Taste oder den Schalter "Lautstärkeregler", um deine Auswahl zu bestätigen.

SPRACHAUFNAHME UND -WIEDERGABE

Dein **Intelligence Advance E/R** verfügt über ein tolles **Sprachaufnahme-System**. Damit kannst du deine englische Aussprache und Ausdrucksfähigkeit gezielt verbessern und mit der Standardaussprache vergleichen. Die Möglichkeit zur Sprachaufnahme bietet sich dir automatisch in bestimmten **Englisch-Lern-Programmen**. Wähle das **Aufnahme-Symbol** auf der Bildschirmanzeige , um die Aufnahme zu starten und um sie zu beenden. Du kannst deine Aufnahme danach mit der vorgegebenen Aussprache vergleichen. Um deine Aufnahme nochmals zu hören, wählst du das **Wiedergabe-Symbol** auf der Bildschirmanzeige .

Deine Aufnahme kann bis zu 8 Sekunden lang sein. Nach Ablauf dieser Zeit wird die Aufnahme automatisch beendet.

HINWEIS: VTech® übernimmt keinerlei Verantwortung für Inhalte, die mit der Aufnahmefunktion des **Intelligence Advance E/R** gespeichert oder wiedergegeben werden.

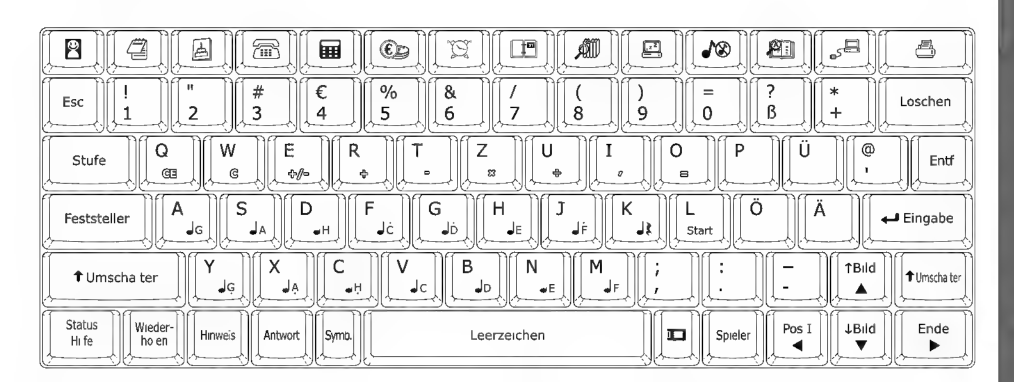
ABSCHALTAUTOMATIK

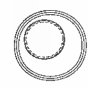
Um die Lebensdauer der Batterien zu verlängern, schaltet sich dein **Intelligence Advance E/R** automatisch nach einigen Minuten ab, wenn keine Eingabe erfolgt.

DIE TASTATUR UND IHRE FUNKTIONEN

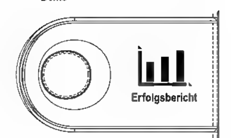
Dein **Intelligence Advance E/R** verfügt über eine vollwertige Tastatur im QWERTZ-Layout mit Buchstaben, Zahlen und Sonderzeichen. Einige Buchstaben-Tasten fungieren in den Musik-Lernprogrammen als Noten-Tasten.

FUNKTIONSTASTEN

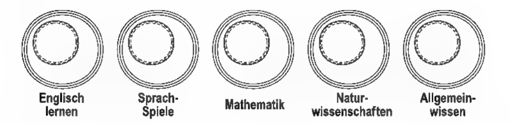




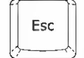
Drücke diese Taste, um Wissenswertes über den **Intelligence Advance E/R** zu erfahren.



Erfolgsbericht-Taste: Drücke diese Taste, um den Erfolgsbericht zu sehen. Eine Tabelle gibt Aufschluss über die Anzahl der richtigen Antworten, die du in den Lernprogrammen der einzelnen Kategorien gegeben haben.



Lernkategorien: Drücke eine dieser Tasten, um im Auswahl-Menü zum ersten Lernprogramm der jeweiligen Lernkategorie zu springen.



Drücke diese Taste, um ein Lernprogramm zu beenden oder um zur letzten Bildschirmanzeige zurück zu kehren. Befindest du dich im Auswahl-Menü, gelangst du durch Drücken der „Esc"-Taste in das Menü zur Auswahl des Sprachmodus.



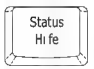
Mit dieser Taste kannst du die Schwierigkeitsstufe (1 bis 3) in einem Lernprogramm verändern. Diese Funktion steht nicht in allen Lernprogrammen zur Verfügung.



Drücke den Feststeller, um mehrere Großbuchstaben oder Sonderzeichen einzugeben. Wenn du die Taste nochmals drückst, schreibst du wieder Kleinbuchstaben.



Um Großbuchstaben einzugeben, drückst du gleichzeitig die jeweilige Buchstaben-Taste und den Umschalter. Ebenso kannst du mit dieser Taste die auf der Tastatur farblich abgesetzten Sonderzeichen eingeben.



In den meisten Lernprogrammen kannst du die „Hilfe"-Taste drücken. Du erhältst dann eine allgemeine Hilfestellung zum jeweiligen Lernprogramm. Wenn du die „Hilfe"-Taste zusammen mit dem Umschalter drückst, erfährst du den aktuellen Status des Lernprogrammes, welches du gerade spielst (Schwierigkeitsstufe, Punktzahl, Anzahl der Leben, verbleibende Zeit).



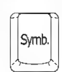
Wenn du diese Taste drückst, erhältst du die richtige Antwort einer Aufgabe.



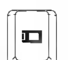
Wenn du diese Taste drückst, wird die Frage bzw. Aufgabe der aktuellen Spielrunde wiederholt.



In den meisten Lernprogrammen kannst du die „Hinweis"-Taste drücken. Du erhältst dann einen Hinweis, wie die aktuelle Aufgabe im Lernprogramm zu lösen ist.



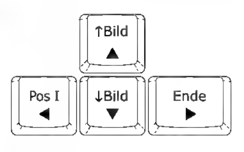
Drücke diese Taste in der Textarbeitung, um in ein Menü mit Sonderzeichen zu gelangen. Tippe dort einfach mit dem Eingabe-Stift auf das gewünschte Zeichen, um es in deinen Text einzufügen. Drücke die Taste erneut, damit das Menü wieder verschwindet.



Drücke diese Taste, um eine der 4 Zusatzkassetten zu spielen: „Englisch buchstabieren", „Kurzgeschichten", „Deutschland-Quiz" und „Sportreporter".



Drücke diese Taste, um in einem Lernprogramm zwischen dem Ein- und Zwei-Spieler-Modus zu wählen. Diese Funktion steht für die Lernprogramme Klick-Quadrat, Ballon-Jagd und Maximum zur Verfügung.



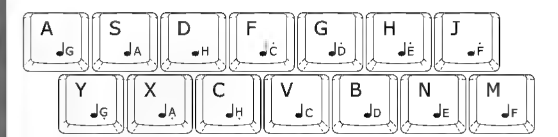
Benutze die Cursortasten, um den Cursor auf der Bildschirmanzeige nach links, rechts, oben oder unten zu bewegen. Wenn du gleichzeitig den Umschalter drückst, gelangst du zum Anfang oder zum Ende einer Zeile.



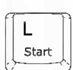
Drücke diese Taste, um das Schriftzeichen links vom Cursor zu löschen.



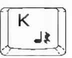
Drücke diese Taste, um das Schriftzeichen rechts vom Cursor zu löschen.



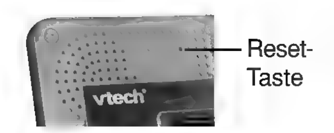
Mit den Noten-Tasten spielst du deine eigenen Melodien in den Musikprogrammen ein.



Mit der Start-Taste spielst du deine aufgenommene Melodie in den Musikprogrammen ab.



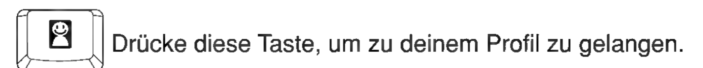
Mit der Pausen-Taste fügst du in den Musikprogrammen eine kurze Pause in deine Melodie ein.



Für den Fall, dass der **Intelligence Advance E/R** nicht mehr reagiert bzw. der Bildschirm „einfriert”, drücke bitte die Reset-Taste vorsichtig mit einem dünnen Gegenstand (z.B. einer Büroklammer). Tue dies jedoch nur, wenn dir deine Eltern oder andere Erwachsene dabei zusehen oder helfen.

DIREKTWAHL-TASTEN

Mit den Direktwahl-Tasten gelangst du direkt in bestimmte Lernprogramme der Lernkategorien „Extras” und „Kreativität” oder zu anderen hilfreichen Funktionen.



Drücke diese Taste, um zu deinem Profil zu gelangen.

Drücke diese Taste, um zur Textverarbeitung zu gelangen.

Drücke diese Taste, um zum Programm „Grußkarten” zu gelangen.

Drücke diese Taste, um zu deinem Telefonbuch zu gelangen.

Drücke diese Taste, um zum Taschenrechner zu gelangen.

Drücke diese Taste, um zum Taschengeld-Manager zu gelangen.

Drücke diese Taste, um die Alarmfunktion zu aktivieren oder zu bearbeiten.

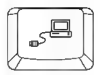
Drücke diese Taste, um zum Kalender zu gelangen.

Drücke diese Taste, um zur „Bücherei” zu gelangen.

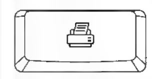
Drücke diese Taste, um einen Bildschirmschoner auszuwählen.

Drücke diese Taste, um die Hintergrundmusik ein- oder auszuschalten.

Drücke diese Taste, um zum Wörterbuch zu gelangen.



Drücke diese Taste, um etwas von der CD-ROM „VTech PC Software" auf den **Intelligence Advance E/R** herunterzuladen.



Drücke diese Taste, um Dateien auf einem Drucker auszudrucken, der an einen mit dem **Intelligence Advance E/R** verbundenen PC angeschlossen ist.

BILDSCHIRMSYMBOLE

Dein **Intelligence Advance E/R** verfügt am unteren Bildschirm über einen sogenannten „Touch Strip". Indem du die Bildschirmsymbole mit dem Eingabe-Stift antippst, kannst du bestimmten Funktionen ausführen.



Tippe dieses Symbol an, um ein Lernprogramm zu verlassen.



Tippe dieses Symbol an, um eine allgemeine Hilfestellung zu dem Lernprogramm zu erhalten, das du gerade spielst.



Tippe dieses Symbol an, damit eine Frage oder Aufgabenstellung wiederholt wird.



Tippe dieses Symbol an, um einen Hinweis zu erhalten, wie eine Aufgabe zu lösen ist.



Tippe dieses Symbol an, um die richtige Antwort zu erhalten.



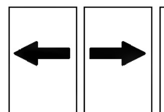
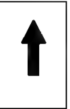
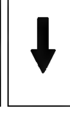
Tippe dieses Symbol an, um die Tastatur auf dem Bildschirm dargestellt zu sehen.



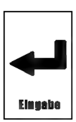
Tippe dieses Symbol an, um die Schwierigkeitsstufe zu ändern.



Tippe dieses Symbol an, um eine Eingabe zu löschen.

Tippe diese Symbole an, um den Cursor in die jeweilige Richtung zu bewegen.



Tippe dieses Symbol an, um eine Antwort zu wählen oder zu bestätigen.

VERBINDUNG ZUM PC

Du kannst den **Intelligence Advance E/R** über das PC-Verbindungskabel mit einem PC verbinden. Wenn du auf dem PC die **VTech® PC Software** von der CD-ROM installiert hast, stehen dir viele Möglichkeiten zur Verfügung:

- Du kannst folgende Daten, die du auf dem **Intelligence Advance E/R** angefertigt hast, auf den PC hochladen:
  - Daten aus dem Programm „Textverarbeitung" (Extras)
  - Grußkarten aus dem Programm „Grußkarten" (Kreativität)
  - Daten aus dem Programm „Telefonbuch" (Extras)
- Du kannst Daten, die du in diesen Programmen angefertigt hast, auf einem Drucker ausdrucken, der an den verbundenen PC angeschlossen ist.
- Du kannst zusätzliche Lerninhalte von der CD-ROM auf den **Intelligence Advance E/R** herunterladen.

HINWEIS: Installieren Sie zunächst die VTech PC Software, bevor Sie die Verbindung zwischen dem **Intelligence Advance E/R** und dem PC mit dem PC-Verbindungskabel herstellen.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Damit die Verbindung zum PC und die VTech PC Software einwandfrei funktioniert, muss Ihr Computer über die folgenden minimalen Systemvoraussetzungen verfügen.

COMPUTER/ PROZESSOR

Computer mit 486/66-Megahertz (MHz) Prozessor oder höher (Pentium Prozessor wird empfohlen).

ARBEITSSPEICHER

(RAM Voraussetzungen sind abhängig vom verwendeten Betriebssystem)

Windows 98:	mindestens 16 MB RAM
Windows 98 Second Edition:	mindestens 16 MB RAM
Windows 2000:	mindestens 32 MB RAM
Windows Me Edition:	mindestens 32 MB RAM
Windows XP:	mindestens 64 MB RAM
Freier Festplatten Speicher:	35MB
Laufwerk:	CD-ROM Laufwerk
Monitor:	Super VGA (800 x 600) oder höhere Auflösung mit 256 Farben
Peripherie/ Eingabegeräte:	Maus oder kompatibles Zeigegerät
Betriebssystem:	Windows 98, Windows 98 SE, Windows Me, Windows 2000, Windows XP

INSTALLATION

Um die VTech PC Software auf dem PC zu installieren, legen Sie die CD-ROM in das CD-ROM Laufwerk Ihres PC ein. Die Installation beginnt automatisch. Folgen Sie den weiteren Anweisungen des Installationsprogrammes.

Sollte die Installation nicht automatisch starten, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Öffnen Sie den Windows-Explorer. Wechseln Sie zum Verzeichnis der VTech PC Software CD-ROM und klicken dort die Datei setup.exe doppelt an.
- Klicken Sie auf [Ausführen] in der Startleiste und geben Sie D:\setup.exe ein. (Bitte ersetzen Sie „D" durch den Buchstaben Ihres CD-ROM Laufwerkes, falls dieser nicht D ist.)

DEINSTALLATION

Zur Deinstallation drücken Sie bitte das entsprechende Symbol im Programmordner des Startmenüs und folgen den weiteren Hinweisen.

Sie können auch das Software-Menü über die Startleiste und die Systemsteuerung öffnen.

Wählen Sie hier „VTech PC Software" und „entfernen".

VORGEHENSWEISE

1. Schließen Sie das PC-Verbindungskabel an den PC-Verbindungskabel-Anschluss des PC an. (Die meisten Computer haben zwei PC-Verbindungskabel-Anschlüsse, die nebeneinander angebracht sind.)
2. Schließen Sie den freien Stecker des PC-Verbindungskabel an den PC-Verbindungskabel-Anschluss des **Intelligence Advance E/R** an. Vergewissern Sie sich nochmals, dass das PC-Verbindungskabel den PC und den **Intelligence Advance E/R** verbindet.

3. Führen Sie auf dem PC das Programm „VTech PC Software" aus. Um Daten vom **Intelligence Advance E/R** auf den PC hochzuladen, wählen Sie die entsprechenden Symbole auf der Bildschirmanzeige in den Lernprogrammen „Textverarbeitung", „Grußkarten" und „Telefonbuch". Bitte beachten Sie, dass Sie diese Daten nicht mehr auf den **Intelligence Advance E/R** herunterladen können, wenn Sie sie mit anderen Anwendungen bearbeitet haben.
4. Sie können Daten wieder vom PC auf den **Intelligence Advance E/R** herunterladen, indem Sie im Fenster der VTech PC Software das „Download"-Symbol anklicken (es befindet sich am unteren Fensterrand).
5. Klicken Sie im Fenster der VTech PC Software auf das „Löschen"-Symbol, um Daten zu löschen, die Sie nicht mehr benötigen.
6. Bevor Sie Grußkarten oder Daten ausdrucken, vergewissern Sie sich, dass der Drucker eingeschaltet und die Druckeinstellungen für den Ausdruck der Daten geeignet sind. Wählen Sie dann das „Drucken"-Symbol auf der Bildschirmanzeige des betreffenden Lernprogrammes auf dem **Intelligence Advance E/R**. Sie können Daten ausdrucken in den Lernprogrammen „Textverarbeitung", „Grußkarten" und „Telefonbuch".
7. **HINWEIS**: Bevor Sie das PC-Verbindungskabel von Ihrem **Intelligence Advance E/R** entfernen oder den **Intelligence Advance E/R** ausschalten, drücken Sie in Windows 2000, Windows Me und Windows XP bitte auf das „Entfernen"-Symbol (bzw. „Unplug" oder „Eject Hardware") in der Taskleiste unten rechts auf der Bildschirmanzeige des PC. In Windows 98 beenden Sie bitte das Programm „VTech PC Software", bevor Sie den **Intelligence Advance E/R** ausschalten oder das PC-Verbindungskabel entfernen.
8. Für ein einwandfreies Funktionen schließen Sie an Ihren PC bitte nicht mehr als ein Produkt an, das auf die VTech PC Software zugreift.

LERNPROGRAMME

Der **Intelligence Advance E/R** umfasst insgesamt 250 Lernprogramme: Du kannst 125 Lernprogramme im deutschen Sprachmodus oder im englischen Sprachmodus spielen.

Diese Tabelle gibt dir einen Überblick über alle deutschen Lernprogramme des **Intelligence Advance E/R**. Nach dieser Tabelle findest du eine ausführlichere Beschreibung der Lernprogramme. Einige Lernprogramme basieren auf dem selben Spielprinzip. Bei diesen Lernprogrammen ist in der Spalte „Spielart" eine Zahl von (1) bis (9) vermerkt. In den Spielbeschreibungen findest du unter der jeweiligen Zahl nähere Hinweise, wie das Lernprogramm zu spielen ist.

Lernkategorie	Index	Lernprogramm	Spielart
Englisch lernen	01	Buchstaben kennen	
	02	Wörter lernen	
	03	Vokabel-Trainer	
	04	Englische Sätze	
	05	Dolmetscher	
	06	Talk Show	
	07	Was passt?	
	08	Singular	
	09	Plural	
	10	Finde das Wort!	(1)
	11	Wörter-Quiz	(2)
	12	Buchstaben-Salat	(4)
	13	Magisches Wort	(5)
	14	Buchstaben-Fänger	(8)
Sprach-Spiele	15	Wörter raten	(1)
	16	Grammatik-Profi	(1)
	17	Wörter-Rätsel	(2)
	18	Grammatik-Quiz	(2)
	19	Getrennte Wörter	(3)
	20	Grammatik-Silben	(3)
	21	Verschlüsseltes Wort	(4)
	22	Wort-Zauber	(5)
	23	Magische Grammatik	(5)
	24	Lücken-Wort	(6)
	25	Kombiniere!	(7)
	26	Schnelle Buchstaben	
	27	Buchstaben-Schlange	
	28	Blitz-Buchstabierer	(8)
	29	Gegenteile	(9)
	30	Ähnliche Wörter	(9)

	31	Begriffe zuordnen	(9)
	32	Vergangenheit	(9)
	33	Wortarten-Memory	(9)
	34	Was fehlt?	
	35	ABC-Jagd	
Mathematik	36	Zahlen-Schlange	
	37	Blitz-Rechnen	(8)
	38	Rechen-Memory	(9)
	39	Größer oder kleiner?	
	40	Rechenzeichen	
	41	Plus-Reihen	
	42	Logische Reihe	
	43	Maxmimum	
	44	Tempo-Mathe	
	45	Klick-Quadrat	
	46	Ballon-Jagd	
	47	Formen-Profi	
	48	Zahlen-Rätsel	
	49	Formen-Paare	
Naturwissenschaften	50	Natur-Silben	(3)
	51	Wissenschafts-Silben	(3)
	52	Silben-Rätsel	(3)
	53	Tier-Safari	(4)
	54	Chaos im Labor	(4)
	55	Welt-Expedition	(4)
	56	Natur-Rätsel	(1)
	57	Welt-Quiz	(2)
	58	Physik-Quiz	(2)
	59	Natur-Quiz	(2)
	60	Natur-Zauber	(5)
	61	Magische Wissenschaft	(5)

	62	Geologie-Rätsel	(5)
	63	Archäologe	(6)
	64	Professor	(6)
	65	Natur-Freund	(6)
	66	Wissens-Rätsel	(7)
	67	Pflanzen & Tiere	(7)
	68	Naturkunde	(7)
	69	Tier-Rätsel	(1)
	70	Physik-Rätsel	(1)
Allgemeinwissen	71	Verkehr-Silben	(3)
	72	Geschichte-Silben	(3)
	73	Finde die Silben!	(3)
	74	Geografie-Silben	(3)
	75	Rätsel-Landschaft	(4)
	76	Geschichts-Chaos	(4)
	77	Nahrungs-Mix	(4)
	78	Deutschland-Puzzle	(4)
	79	Verkehrs-Rätsel	(1)
	80	Länder-Rätsel	(1)
	81	Geschichte-Rätsel	(1)
	82	Deine Welt	(1)
	83	Länder-Quiz	(2)
	84	Geschichte-Quiz	(2)
	85	Deutsche Geschichte	(2)
	86	Verkehrs-Zauber	(5)
	87	Geschichte-Wörter	(5)
	88	Wundersame Wörter	(5)
	89	Länder-Magie	(5)
	90	Deutschland-Kenner	(6)
	91	Weltenbummler	(6)
	92	Geschichtsforscher	(6)
	93	Länder der Welt	(7)

	94	Rund um Deutschland	(7)
	95	Weltgeschichte	(7)
	96	Sport & Spiel	(7)
Spiele	97	Musik-Experte	
	98	Zeichen-Paare	
	99	Tempo-Tippen	
	100	Schatzjäger	
	101	Apfel-Ernte	
Kreativität	102	Musik-Mixer	
	103	Komponist	
	104	Folge der Melodie!	
	105	Schmink-Studio	
	106	Grußkarten	
	107	Maler	
Extras	108	Bücherei	
	109	Taschenrechner	
	110	Telefonbuch	
	111	Mein Profil	
	112	Erfolgsbericht	
	113	Taschengeld-Manager	
	114	CD Download	
	115	Bildschirmschoner	
	116	Kalender	
	117	Alarmfunktion	
	118	Persönliche Nachricht	
	119	Textverarbeitung	
	120	Scherzfragen	
	121	Wörterbuch	
Zusatzkassetten	122	Deutschland-Quiz	(2)
		Sportreporter	(6)
		Englisch buchstabieren	
		Kurzgeschichte	

SPIELART (1)

Gib die richtige Antwort auf der Tastatur ein, nachdem du den Hinweis erhalten hast! Stimmen Buchstaben deiner Antwort, werden sie auf dem Bildschirm angezeigt. Gibst du falsche Buchstaben ein, verbrauchst du deine Versuche, die Aufgabe zu lösen. Drücke auf die „Wiederholen"-Taste auf der Tastatur, um den Hinweis nochmals zu lesen.

SPIELART (2)

Dir werden verschiedene Fragen gestellt. Beantworte sie, indem du die richtige Antwort mit dem Eingabe-Stift oder der Maus anklickst. Du kannst auch die Cursortasten verwenden. Drücke dann die Eingabe-Taste, um deine Antwort zu bestätigen.

SPIELART (3)

Lies den Hinweis und klicke dann in der richtigen Reihenfolge auf die Silbenblöcke, um daraus das gesuchte Wort zusammenzubauen. Achtung: Lass dich nicht durch falsche Silben verwirren!

SPIELART (4)

Lies den Hinweis und entschlüssele den Buchstabensalat! Gib die Buchstaben des Antwortwortes in der richtigen Reihenfolge auf der Tastur ein bzw. klick sie in der richtigen Reihenfolge an. Aber beeil dich, die Zeit läuft!

SPIELART (5)

Lies den Hinweis und gib die Antwort auf der Tastatur ein, bevor sie eingeblendet wird.

SPIELART (6)

In diesem Quiz erhältst du nacheinander 3 bis 5 Hinweise auf die richtige Antwort. Gib die Antwort währenddessen auf der Tastatur ein und bestätige sie mit der Eingabe-Taste.

SPIELART (7)

Oben an der Bildschirmanzeige wird ein Wort angezeigt. Wähle das Wort aus, das dazu passt! Wähle zwischen den Antwortmöglichkeiten mit den Cursortasten oder indem du auf die Pfeile klickst.

SPIELART (8)

Bewege die Schale unten auf der Bildschirmanzeige mit den Cursortasten hin und her. Fange nur die Buchstaben, die in das gesuchte Wort passen bzw. die Zahlen, welche die Rechenaufgabe lösen!

SPIELART (9)

In diesem Memory-Spiel musst du die zueinander passenden Karten nacheinander aufdecken. Klick auf die Karten, um sie aufzudecken. Richtig aufgedeckte Karten verschwinden. Wenn du alle Karten aufgedeckt hast, beginnt eine neue Spielrunde.

ENGLISCH LERNEN

BUCHSTABEN KENNEN

Wähle einen Buchstaben aus, um seine englische Aussprache zu hören. Wechsel zu anderen Buchstaben mit den Cursortasten oder indem du mit der Maus auf die Taskleiste am rechten Bildschirmrand drückst. Du kannst auch das Aufnahme-Symbol anklicken und deine Aufnahme mit der Aufnahme im Lernprogramm vergleichen.

WÖRTER LERNEN

Wähle ein deutsches Wort aus, um seine englische Übersetzung zu erhalten. Du kannst auch das Aufnahme-Symbol anklicken und deine Aufnahme mit der Aussprache im Lernprogramm vergleichen. Klick auf ▪, um zum Wortmenü zurückzukehren.

VOKABEL-TRAINER

Oben am Bildschirm wird ein englisches Wort angezeigt. Wähle das dazu passende deutsche Wort.

ENGLISCHE SÄTZE

Wähle einen deutschen Satz aus, um seine englische Übersetzung zu erhalten. Du kannst auch das Aufnahme-Symbol anklicken und deine Aufnahme mit der Aussprache im Lernprogramm vergleichen.

TALK SHOW

Wähle ein Gesprächsthema aus, um zu erfahren was in dem Gespräch gesagt wird. Klick auf das Übersetzungs-Symbol, um zwischen Englisch und Deutsch zu wechseln. Du kannst auch auf das Aufnahme-Symbol drücken und deine Aufnahme mit der Aussprache im Lernprogramm vergleichen.

WAS PASST?

Du siehst den Teil eines englischen Gespräches. Erinnere dich an die Gespräche in „Talk Show" und wähle den Satz aus, der im Gespräch als Nächstes kommt.

SINGULAR

Ein englisches Wort wird in der Mehrzahlform (Plural) angezeigt. Wähle die richtige Einzahlform (Singular) dieses Wortes aus.

PLURAL

Ein englisches Wort wird in der Einzahlform (Singular) angezeigt. Wähle die richtige Mehrzahlform (Plural) dieses Wortes aus.

SPRACH-SPIELE

SCHNELLE BUCHSTABEN

Klick mit dem Eingabe-Stift oder der Maus die Buchstaben an, die in das angezeigte unvollständige Wort passen. Aber beeile dich, die Buchstaben verschwinden langsam!

BUCHSTABEN-SCHLANGE

Steuere die Schlange mit den Cursortasten. Sammel nur die Buchstaben ein, die in das angezeigte unvollständige Wort passen. Wenn die Schlange eine Seitenwand, sich selbst oder eine falsche Antwort berührt, verlierst du einen Versuch. Du hast 3 Versuche, um so viele richtige Antworten wie möglich einzusammeln.

WAS FEHLT?

In allen 3 angezeigten Wörtern fehlt der gleiche Buchstabe (bzw. fehlen die gleichen Buchstaben). Gib diesen Buchstaben ein und bestätige ihn mit der Eingabe-Taste. Drücke auf die „Hinweis”-Taste, um einen der fehlenden Buchstaben zu sehen.

ABC-JAGD

Klick auf das Wort, das als Nächstes in der alphabetischen Reihenfolge kommt. Je mehr richtige Wörter du auswählst, desto mehr Punkte erhältst du.

MATHEMATIK

ZAHLEN-SCHLANGE

Steuere die Schlange mit den Cursortasten. Sammel nur die Zahlen ein, welche die angezeigte Rechenaufgabe lösen. Wenn die Schlange eine Seitenwand, sich selbst oder eine falsche Antwort berührt, verlierst du einen Versuch. Du hast 3 Versuche, um soviele richtige Antworten wie möglich einzusammeln.

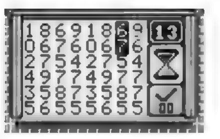
GRÖßER ODER KLEINER?

Wähle das richtige Rechenzeichen („Operator”) aus, damit die Rechenaufgabe stimmt. Zur Auswahl stehen „größer als” (>), „kleiner als” (<) und „gleich” (=).

RECHENZEICHEN

Nur wenn du die richtigen Rechenzeichen auswählst, stimmt die Rechenaufgabe. Benutze die Links- und Rechts-Tasten, um zwischen den Wahlleisten zu wechseln. Mit den Oben- und Unten-Tasten kannst du das Rechenzeichen auf der markierten Wahlleiste verstellen. Drücke die Eingabe-Taste, um deine Auswahl zu bestätigen. Beeil dich, die Zeit läuft!

PLUS-REIHEN



Klick auf Zahlen, die nebeneinander (links-rechts oder oben-unten) liegen und zusammen die oben rechts angezeigte Zahl ergeben. Beeile dich, die Zeit läuft!

LOGISCHE REIHE

Eine logische Reihe wird angezeigt. Gib die Zahl oder den Buchstaben ein, der die Reihe logisch fortsetzt und drücke die Eingabe-Taste zur Bestätigung.

MAXIMUM



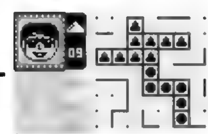
Dieses Spiel ist für zwei Spieler! Du kannst gegen einen Freund oder gegen den Computer antreten. Der Spieler, der mit seinen ausgewählten Zahlen die höchste Summe erreicht, gewinnt das Spiel. Der erste Spieler klickt eine möglichst hohe Zahl an. Der zweite Spieler muss nun wiederum eine möglichst hohe Zahl aus derselben Spalte wählen. Spieler eins muss dann aus der Reihe dieser Zahl die höchste aussuchen usw.

HINWEIS: Drücke die Spieler-Taste, um zum Zwei-Spieler-Modus umzuschalten.

TEMPO-MATHE

Klick mit der Maus die Zahlen an, die in die Rechenaufgabe passen. Aber beeile dich, die Antworten verschwinden langsam!

KLICK-QUADRAT



Dieses Spiel ist für zwei Spieler! Du kannst gegen einen Freund oder gegen den Computer antreten. Jeder Spieler kann abwechselnd eine Linie zeichnen, indem er auf zwei Punkte klickt. Wenn ein Spieler es schafft, mit seiner Linie ein Quadrat zu bilden, erhält er einen Punkt und einen Extra-Spielzug. Es gewinnt der Spieler, der am Ende der Spielrunde die meisten Quadrate vervollständigt hat!

HINWEIS: Drücke die Spieler-Taste, um zum Zwei-Spieler-Modus umzuschalten.

BALLON-JAGD



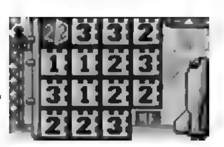
Dieses Spiel ist für zwei Spieler! Du kannst gegen einen Freund oder gegen den Computer antreten. Ziel des Spieles ist es, nicht den letzten Ballon platzen zu lassen. Die Spieler wechseln sich ab. Jeder Spieler kann bis zu 4 Ballons platzen lassen, indem er sie mit dem Eingabe-Stift anklickt. Wenn du deinen Spielzug früher beenden willst, drückst du auf das Passen-Symbol . Es verliert der Spieler, der den letzten Ballon platzen lassen muss.

HINWEIS: Drücke die Spieler-Taste, um zum Zwei-Spieler-Modus umzuschalten.

FORMEN-PROFI

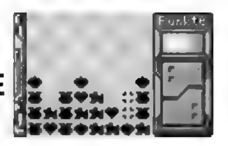
Wie viele geometrische Figuren (Dreiecke, Kreise, Vierecke etc.) findest du in dem Bild? Ein Tipp: Manche Figuren verstecken sich innerhalb von anderen Figuren. Wähle deine Antwort am rechten Bildschirmrand aus.

ZAHLEN-RÄTSEL



In jedem Feld des Rätsels steht eine Zahl. Diese Zahl gibt an, wieviele Felder du dich bewegen musst, wenn du auf dem Feld stehst. Schaffst du es, zum Zielfeld zu gelangen, bevor die Zeit abläuft?

FORMEN-PAARE



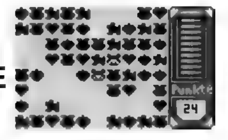
Drücke auf die Blöcke mit dem selben Muster, um sie verschwinden zu lassen. Das Spiel ist beendet, wenn keine Blöcke mehr entfernt werden können. Je mehr Blöcke du entfernst, desto mehr Punkte erhältst du.

SPIELE

MUSIK-EXPERTE

Kennst du das Lied? Dann wähle den dazu passenden Namen aus!

ZEICHEN-PAARE

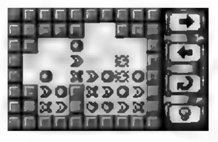


Finde die zueinander passenden Blöcke, um sie vom Bildschirm verschwinden zu lassen. Die Block-Paare müssen nebeneinander liegen oder mit einer Linie verbunden werden können. Ziel des Spiels ist es, alle Blöcke verschwinden zu lassen.

TEMPO-TIPPEN

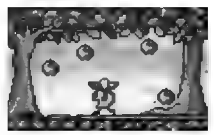
Trainiere deine Schreibfähigkeiten! Verschiedene Wörter bewegen sich von rechts nach links über die Bildschirmanzeige. Gib jedes Wort ein, bevor es den linken Rand erreicht!

SCHATZJÄGER



Verwende den Eingabe-Stift oder die Maus, um die Zeichen am Bildschirm zu bewegen. Klick dazu zunächst auf das Zeichen, dann auf das Feld, auf welches es sich bewegen soll. Du kannst ein Zeichen nicht aufwärts bewegen, es muss auf etwas stehen. Hat das Zeichen in einer Richtung keinen Untergrund, fällt es nach unten. Wenn du zueinander passende Zeichen nebeneinander stellst, verschwinden sie. Schaffst du es, alle Zeichen vom Bildschirm zu entfernen?

APFEL-ERNTE



Mit den Cursortasten kannst du das Apfel-Männchen bewegen. Hilf ihm, die Äpfel aufzufangen! Wie viele Äpfel kannst du auffangen, bevor die Zeit abgelaufen ist?

KREATIVITÄT

MUSIK-MIXER

Wähle ein Lied aus und klick auf die Symbole in der Bildschirmanzeige, um die Instrumente und das Tempo des Liedes zu ändern.

KOMPONIST



Spiel mit den Noten-Tasten auf der Tastatur ein Lied ein. Klick auf die großen Pfeile, um das Instrument zu ändern. Drück die Pausen-Taste [K], um eine Pause in die Melodie einzufügen. Drück die Eingabe-Taste, um die Melodie anzuhören. Klick auf ■, um deine Melodie zu speichern. Klick auf ■, um gespeicherte Melodien zu öffnen.

FOLGE DER MELODIE!

Folge der Melodie, die gespielt wird, indem du die entsprechenden Noten-Tasten auf der Tastatur drückst oder die Noten auf der Bildschirmanzeige anklickst.

SCHMINK-STUDIO



Klick auf die Symbole, um ein Gesicht zu gestalten. Du kannst das Gesicht speichern, indem du auf das mittlere Symbol unten auf dem Bildschirm klickst.

GRUßKARTEN



Gestalte deine eigenen Grußkarten. Wähle ein Bild und gib einen Text ein. Du kannst bis zu 3 Grußkarten auf deinem Lerncomputer speichern und die Karten über einen PC ausdrucken. Gib deinen Namen unter "Von" und den Namen des Empfängers unter "An" ein. Klick auf , um den Text der Grußkarte einzugeben oder zu bearbeiten.

Klick auf das Speichern-Symbol , um deine Grußkarte zu speichern. Klick auf das Upload-Symbol , um die Grußkarte auf den PC hochzuladen (vergewissere dich, dass die Verbindung zwischen dem **Intelligence Advance E/R** und dem PC in Ordnung ist). Klick auf den Papierkorb , um Grußkarten zu löschen. Klick auf das Drucker-Symbol , um eine Grußkarte über den PC auszudrucken. Klick auf das "Neu"-Symbol , um eine neue Grußkarte zu erstellen. Um abgespeicherte Grußkarten zu öffnen, klick auf .

MALER

Wähle ein Bild aus. Verändere das Bild mit der Palette rechts am Bildschirm und indem du auf das Bild klickst.

EXTRAS

BÜCHEREI

Liest du gerne? Wir haben eine Liste mit empfehlenswerten Büchern zusammengestellt, die dir möglicherweise viel Lesefreude bereiten werden. Wähle ein Thema aus, um eine Liste mit interessanten Büchern zu erhalten.

TASCHENRECHNER

Benutze die Taschenrechner-Tasten auf der Bildschirmanzeige oder die Sondertasten auf der Tastatur, um Rechenaufgaben zu lösen. Du kannst addieren, subtrahieren, multiplizieren und dividieren. Indem du M- M+ MR MC drückst, kannst du Zahlen oder Ergebnisse speichern. Indem du CE drückst, kannst du die Zahlen auf der Taschenrechner-Anzeige löschen.

TELEFONBUCH



Gib persönliche Daten deiner Freunde ein: Name, Telefonnummer, Geburtsdatum und Email Adresse. Suche dann noch ein passendes Bild aus. Drück auf das Speichern-Symbol, um die Daten zu sichern. Klick auf , um einen neuen Eintrag zu erstellen. Klick auf , um einen ausgewählten Eintrag zu bearbeiten. Um Daten auf einen PC hochzuladen, klick auf . Klick auf , um Daten auszudrucken.

MEIN PROFIL



Gib deine persönliche Daten ein: Name, Telefonnummer und Email Adresse. Suche dazu ein passendes Bild aus. Wenn du die „Esc"-Taste drückst, speicherst du deine Daten und kehrst zum Auswahl-Menü zurück.

ERFOLGSBERICHT

Der Erfolgsbericht zeigt dir deinen aktuellen Wissensstand. Wähle eine Lernkategorie aus, um zu sehen wie deine Ergebnisse in diesem Lernbereich waren. Möglicherweise hast du ja große Lernfortschritte gemacht!

TASCHENGELD-MANAGER

Der Taschengeld-Manager hilft dir beim Sparen. Gib eine Geldsumme ein, die du ersparen willst. Dann gib ein, wann du diese Summe erreichen willst. Der Taschengeld-Manager wird für dich ausrechnen, wieviel Geld du pro Tag, Woche oder Monat sparen musst, um dein Ziel zu erreichen. Du kannst auch andere interessante Rechnungen ausführen. Wähle zwischen den verschiedenen Symbolen und beachte die dazu gehörigen Hilfstexte.

CD DOWNLOAD

Wenn der **Intelligence Advance E/R** über ein PC-Verbindungskabel-Kabel mit einem PC verbunden ist, kannst du zusätzliche Lerninhalte von der CD-ROM herunterladen. Wähle die gewünschten Lerninhalte einfach aus der Liste aus, die angezeigt wird.

BILDSCHIRMSCHONER



Wähle einen Bildschirmschoner aus und stelle ein, nach wie vielen Minuten ohne Eingabe er aktiviert werden soll.

KALENDER

Stelle das aktuelle Datum ein.

ALARMFUNKTION

Hier kannst du die aktuelle Uhrzeit und eine Alarmzeit einstellen.

PERSÖNLICHE NACHRICHT

Klick auf das Aufnahme-Symbol, um eine Nachricht aufzunehmen. Diese Nachricht wird gesprochen, wenn du den **Intelligence Advance E/R** einschaltest.

HINWEIS: Jede Aufnahme in einem anderen Lernprogramm löscht die persönliche Nachricht.

TEXTVERARBEITUNG



Gib deinen Text auf der Tastatur ein. Drücke das Speichern-Symbol, um deinen Text zu speichern. Klick auf das Upload-Symbol, um den Text auf einen PC hochzuladen. Klick auf den Papierkorb, um eine Textdatei zu löschen (zum Beispiel, nachdem du sie auf den PC hochgeladen hast). Klick auf das Drucker-Symbol, um deinen Text über einen PC auszudrucken.

Außerdem kannst du auf das „Neu"-Symbol klicken, um einen neuen Text anzulegen. Um abgespeicherte Textdateien zu öffnen und zu bearbeiten, klick auf.

SCHERZFRAGEN

Lust auf ein paar witzige Scherzfragen? Dann bist du hier richtig! Lies den Text und drücke dann auf das Antwort-Symbol, um herzhaft zu lachen.

WÖRTERBUCH

In diesem Wörterbuch wird dir zu verschiedenen deutschen Wörtern die englische Übersetzung gezeigt. Auf der CD-ROM findest du weitere Daten für das Wörterbuch, die nach Themenbereichen geordnet sind.

ZUSATZKASSETTEN

DEUTSCHLAND-QUIZ

Dir werden verschiedene interessante Fragen zur Geografie Deutschlands gestellt. Beantworte sie, indem du die richtige Antwort mit dem Eingabe-Stift oder der Maus anklickst. Du kannst auch die Cursortasten verwenden. Drücke dann die Eingabe-Taste, um deine Antwort zu bestätigen.

SPORTREPORTER

In diesem Quiz musst du Wörter aus dem Bereich Sport erraten. Du erhältst 3 bis 5 Hinweise auf die richtige Antwort. Gib die Antwort währenddessen auf der Tastatur ein.

ENGLISCH BUCHSTABIEREN

Ein englisches Wort wird mit einem dazu passenden Bild angezeigt, es verschwindet jedoch nach einiger Zeit. Gib das Wort auf der Tastatur ein.

KURZGESCHICHTE

Hör und lies eine spannende Kurzgeschichte und beantworte dann einige Fragen dazu.

PFLEGEHINWEISE

1. Reinigen Sie das Spielzeug bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch.
2. Lassen Sie das Spielzeug bitte niemals länger in der prallen Sonne oder in der Nähe einer Hitzequelle stehen.
3. Entfernen Sie die Batterien, wenn das Lernspielzeug längere Zeit nicht benutzt wird.
4. Fallen aus Spielhöhe ist getestet und schadet dem Spielzeug nicht.
5. Bitte öffnen Sie das Lernspielzeug niemals selbst. Reparaturen dürfen nur vom Fachpersonal durchgeführt werden.
6. Halten Sie das Spielzeug fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.

ENERGIEVERSORGUNG

BATTERIEN: 4 x 1,5V Mignon-Batterien (AA/LR6) oder 9 V Netzteil

BITTE VERWENDEN SIE KEINE WIEDDERAUFLADBAREN BATTERIEN.

Bitte halten Sie sich unbedingt an unsere Angaben zur Energieversorgung.

HINWEIS

Die Entwicklung von Kinderspielzeug ist eine verantwortungsvolle Aufgabe, die wir von **VTech**® sehr ernst nehmen. Wir bemühen uns sehr, die Richtigkeit unserer Informationen sicherzustellen - unsere Qualitätskontrolle ist äußerst streng. Dennoch können auch uns Fehler unterlaufen oder Erkenntnisse werden einfach von der Zeit überholt. Sollten Sie also Verbesserungsvorschläge haben oder sachliche Fehler entdecken, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst. Wir sind dankbar für Ihre Hinweise und werden Ihre Anregungen gerne überdenken.

Serviceadresse für Anfragen und Hinweise in Deutschland:

VTech Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,12 € /Min.)

Garantie- und Reklamationsfälle/Defekte Geräte:

Sollte das Gerät auch nach Beachtung der Hinweise immer noch nicht ordnungsgemäß funktionieren, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, das Warenhaus oder den Versandhandel, bei dem Sie das Gerät gekauft haben.

Schicken Sie bitte keine Geräte an unsere Serviceadresse für Anfragen und Hinweise.

Garantiekarte

Lieber Kunde,

bitte behalten Sie diese Karte, um sie bei Reklamationen dem defekten Gerät beizulegen. Diese Garantiekarte ist nur zusammen mit dem Original-Kaufbeleg gültig.

Bitte beachten Sie, dass die Reparatur Ihres VTech Produktes nur dann kostenlos ausgeführt werden kann, wenn
- die Garantiezeit (2 Jahre) nicht überschritten ist
- und der Defekt durch die Garantieleistungen abgedeckt wird.

Wird der Defekt von der Garantieleistung abgedeckt, dann wenden Sie sich bitte direkt an Ihren Händler (mit dem defekten Gerät, diesem Garantieschein und dem Original-Kaufbeleg).

Defekt: ____________________

Produktname: ____________________

Absender:

Name: ____________________

Straße: ____________________

PLZ: __________ Ort: __________

Telefon: ____________________

Kaufdatum   Stempel des Händlers

Garantieleistungen

Sie sind Besitzer eines hochwertigen Lernspielzeuges von **VTech**®, das mit größter Sorgfalt hergestellt wurde und einer strengen Qualitätskontrolle unterlag.

Sollte dennoch ein Defekt an Ihrem Lernspielzeug auftreten, so bieten wir Ihnen folgende Garantieleistungen:

- Garantiezeitraum: 2 Jahre ab Kaufdatum
- Garantieumfang: Schäden am Produkt, die nicht durch unsachgemäßen Gebrauch hervorgerufen wurden.
- Von der Garantie ausgenommen sind Schäden, die durch Nichtbeachten der Bedienungsanleitung bzw. unsachgemäßen Gebrauch oder durch ausgelaufene Batterien entstanden sind.
- Von der Garantie ausgenommen sind auch Transportschäden oder Schäden, die auf eine mangelhafte Verpackung zurückzuführen sind.

Bei **Problemen oder Fragen** wenden Sie sich bitte an unseren Kundenservice:

VTech® Electronics Europe GmbH
Kundenservice
Martinstr. 5
D-70794 Filderstadt
E-Mail: info@vtech.de
Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,12 €/Min.)



In China gedruckt
91-xxxxx-xxx 德